

Картотека дидактических игр по речевому развитию в средней группе.

1. «Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры: воспитатель поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как-то или иное животное подаёт голос: Корова мычит. Тигр рычит. Змея шипит. Комар пищит. Собака лает. Волк воет. Утка крикает. Свинья хрюкает.

2 вариант: воспитатель бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

2. «Кто где живёт?»

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры: бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1. воспитатель: – Дети, кто живёт в дупле? (Белка). Кто живёт в скворечнике? (Скворцы). Кто живёт в гнезде? (Птицы). Кто живёт в будке? (Собака). Кто живёт в улье? (Пчёлы). Кто живёт в норе? (Лиса). Кто живёт в логове? (Волк). Кто живёт в берлоге? (Медведь).

Вариант 2. воспитатель: -Дети. где живёт медведь? (в берлоге). Где живёт волк? (в логове).

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

3. «Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить: – Сорока стрекочет. Примеры вопросов: – Сова летает, а кролик? – Корова ест сено, а лиса? – Крот роет норки, а сорока? – Петух кукарекает, а курица? – Лягушка квакает, а лошадь? – У коровы телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

4. «Кто как передвигается?»

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. Воспитатель: -Дети, Собака-стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

5. «Горячий – холодный»

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением. Воспитатель: - Дети, Горячий-холодный. Хороший-плохой. Умный-глупый. Весёлый-грустный. Острый-тупой. Гладкий-шероховатый.

6. «Что происходит в природе?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна». Воспитатель: -Дети, Солнце – что делает? - Светит, греет. Ручьи – что делают? -Бегут, журчат. Снег – что делает? - Темнеет, тает. Птицы – что делают? - Прилетают, выют гнёзда, поёт песни. Капель – что делает? -Звенит, капает. Медведь – что делает-Просыпается, вылезает из берлоги.

7. «Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу. Воспитатель: - Дети, идёт-человек, животное, поезд, пароход, дождь... Бежит-ручей, время, животное,

человек, дорога... Летит-птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт... Плыёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

8. «Из чего сделано?»

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные».

Воспитатель: -Дети, Рукавички из меха-меховые. Таз из меди-медный. Ваза из хрусталя-хрустальной. Рукавички из шерсти-шерстяные.

9. «Разложи по полочкам»

Цель: ориентировка в пространстве.

Ход игра: персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи вилки – на полку повыше, а блюда и кувшины на самую верхнюю полку.

10. «Кто кем был?»

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: Цыплёнок – яйцом. Хлеб – мукой.

Лошадь – жеребёнком. Шкаф – доской. Корова – телёнком. Велосипед – железом. Дуб – жёлудем. Рубашка – тканью. Рыба – икринкой. Ботинки – кожей. Яблоня – семечкой. Дом – кирпичом. Лягушка – головастиком. Бабочка – гусеницей. Взрослый – ребёнком.

11. «Какой овощ?»

Цель: развитие тактильного, зрительного и обонятельного анализаторов.

Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: «Помидор сладкий, а чеснок острый».

12. «Что звучит?»

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход игры: воспитатель за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

13. «Что бывает осенью?»

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход игры: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

14. «Чего не стало?»

Цель: развитие внимания и наблюдательности.

Ход игры: воспитатель на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют овощ.

15. «Лови да бросай – цвета называй»

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. Воспитатель: -Дети, Красный -мак, огонь, флаг. Оранжевый -апельсин, морковь, заря. Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа. Зелёный-огурец, трава, лес. Голубой -небо, лёд, незабудки. Синий- колокольчик, море, небо. Фиолетовый -слива, сирень, сумерки.

16. «Чья голова?»

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья». Например, у рыси голова – рысья. У рыбы – рыба. У кошки – кошачья. У сороки –

сорочья. У лошади – лошадиная. У орла – орлиная. У верблюда – верблюжья.

17. «Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например, голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

18. «Один – много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход игры: воспитатель, бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Пример: Стол – столы стул – стулья. Гора – горы лист – листья. Дом – дома носок – носки. Глаз – глаза кусок – куски. День – дни прыжок – прыжки. Сон – сны гусёнок – гусята. Лоб – лбы тигрёнок – тигрята.

19. «Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры: воспитатель задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

20. «Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок.

Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок.

Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

21. «Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч. – что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...) – что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...) – что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...) – что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

22. «Подбери словечко»

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов. Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

23. «Обобщающие понятия»

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход игры: воспитатель называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы. Воспитатель: - Дети, Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска

Вариант 2. Воспитатель называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова. педагог: Дети: Огурец, помидор-Овощи.

24. «Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход игры: воспитатель задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях. Воспитатель: Дождь. Дети, Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Воспитатель: Город. Дети, хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

25. «Близко-далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход игры: воспитатель за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая).

26. «Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платице, кресло-креслице.

27. «Весёлый счет»

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь». Пример: Один стол – пять столов. Один слон – пять слонов. Один журавль – пять журавлей. Один лебедь – пять лебедей. Одна гайка – пять гаек. Одна шишка – пять шишек. Один гусёнок – пять гусят. Один цыплёнок – пять цыплят. Один заяц – пять зайцев. Одна шапка – пять шапок. Одна банка – пять банок.

28. «Угадай, кто позвал?»

Цель: различение по тембру максимально сокращённых звуко - комплексов.

Ход игры: водящий поворачивается спиной к детям и по звуко - комплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.

29. «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша.

Ро-ро-ро — у нас новое вед.

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг.

Ре-ре-ре — стоит дом на го.

Ри-ри-ри — на ветках снега.

Ар-ар-ар — кипит наш само.

Ры-ры-ры — детей много у го.

30. «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая

...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

31. «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью (желтые).

Дорога широкая, а тропинка. (узкая).

32. «Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Правила: Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т. е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Ход игры: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку. Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (*на ухо*) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «*Какое ты услышал слово?*» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (*начиная с последнего*) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «*испортил телефон*». Проигравший, занимает место последнего в ряду.

33. «Назови как можно больше предметов»

Цель: упражнять детей в четком произношении слов.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения). Воспитатель следит, чтобы дети правильно и четко произносили слова, не повторялись.

Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т. д.

34. «Отгадай-ка»

Цель: упражнение в составлении описательных рассказов; развитие умения внимательно слушать товарища

Ход игры: водящий описывает какой-либо предмет, не называя его. Остальные играющие должны по описанию узнать предмет. Назвавший его правильно становится водящим.

Воспитатель: ребята, я напому вам план, который поможет вам при описании предмета: Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких он форм, если есть, то скажите, какими узорами он украшен. В конце назовите для чего можно использовать?

35. «Наоборот»

Цель: формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова

Ход игры: я начну, а вы продолжите:

Веселый праздник – грустный

Большой подарок – маленький

Светлое небо – ...

Чистое платье – ...

Хорошее настроение – ...
Теплая погода - ...

36. «Разговор по телефону»

Цель: развивать пространственные представления.
Побуждать использовать в речи слова: вверх, направо, налево, вниз, прямо.
Ход игры: в одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил?

37. «Разбуди кота»

Цель: активизировать в речи детей названия детенышей животных.
Оборудование: элементы костюма животных (шапочка).
Ход игры: Один ребенок получает роль кота. Он садится на стул в центре круга, закрывает глаза (спит), а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детеныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом педагог, подает голос (издает звукоподражание, соответствующее персонажу).
Задача кота - назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок ит. д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

38. «Когда это бывает?»

Цель: ориентироваться в значении глаголов.
Оборудование: кукла Буратино.
Ход игры: игрушки Лесенок и Ежик путешествуют по многим детским садам. Они расскажут о своих путешествиях, а вы отгадаете, в какой комнате детского сада или на улице они побывали.
Зашли в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
Зевают, отдыхают, спят...
Танцуют, поют, кружатся...
Были Лесенок и Ежик в детском саду, когда дети: Приходят, здороваются... (Когда это бывает?)
Обедают, благодарят...
Одеваются, прощаются...
Лепят снежную бабу, катаются на санках.

39. «Чего не стало, кого не стало?»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.
Ход игры: на столе расположены предметы в определенной последовательности.
Воспитатель: посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?
Усложнение:
Описать предмет, которого не стало
рассказать о месте, где он стоял

на какой звук начиналось название этого предмет
в названии каких еще предметов есть этот звук?

40. «Лошадка»

Цель: Прохлопывать заданный текст ритмический
рисунок

Ход игры: Воспитатель проговаривает текст
стихотворения, дети прохлопывают.

Вот лошадка - тонконожка (дети хлопают цок-цок-цок)

Скачет, скачет по дорожке цок-цок-цок

Звонко цокают копытца цок-цок-цок

Приглашают прокатиться цок-цок-цок.

41. «Подбери разные слова»

Цель: учить правильно согласовывать названные слова с
заданным родом и числом

Ход: Педагог побуждает детей подобрать как можно
больше существительных к прилагательным. Во время
игры воспитатель должен следить за тем, чтобы малыши
правильно согласовывали названные слова с заданным
родом и числом.

Осенняя ... (*Погода, прохлада, тучка, пора, дубрава,
паутинка, куртка, позолота, роца*)

Осеннее ... (*Пальто, солнышко, поле, марево, утро*)

Осенний ... (*Ветер, листок, лес, парк, отдых, урожай,
дождик, туман, вечер, ноябрь, перелет*)

Осенние ..(*Дни, деревья, месяцы, дожди, мечты, снопы,
лучики, облака*)

ОДЕЖДА

42. «Уложим куклу спать»

Цель: познакомить с предметами одежды, ее деталями,
рисунок,
цветом.

Оборудование: кукла с комплектом кукольной одежды,
кукольная
кровать.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку уложить
куклу спать. Ребенок
раздевает куклу, а взрослый комментирует его действия:
«Сначала
надо снять платье и повесить его на спинку стула. Чтобы
снять

платье, надо расстегнуть пуговицы» и т. д. По ходу игры
воспитатель
должен активизировать речь ребенка, задавая наводящие
вопросы:

«Что надо расстегнуть на платье?» Если малыш
затрудняется
ответить, воспитатель помогает.

43. «Так бывает или нет?»

Цель: развивать логическое мышление, умение замечать
непоследовательность в суждениях.

Ход игры: Обращаясь к детям, воспитатель объясняет
правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать.
В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает.
Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ,
скажет, почему так не может быть. Примерные рассказы
воспитателя.



«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

44. «Что в корзинке?»

Цель: познакомить с фруктами, уточнить их названия, цвет, форму, вкусовые качества.

Оборудование: корзинка с фруктами муляжами.

Ход. Взрослый по одному достает фрукты из корзинки и описывает их: «Яблоко круглое, красное. Яблоко сладкое, сочное, вкусное. Яблоко можно есть». Ребенок помогает взрослому рассказывать о фрукте, затем пробует его на вкус.

45. «Загадки Зайца»

Цель: научить определять предмет по его признакам, активизировать словарь по теме.

Оборудование: игрушка «Заяц», мешочек, овощи муляжи.

Ход: Взрослый объясняет ребенку что зайчик хочет с ним поиграть, загадать загадки: «Зайка нащупает какой-нибудь овощ в мешке и расскажет тебе про него, а ты должен догадаться, что это». Зайкины загадки: «Длинная, красная (морковь). Зеленый, длинный (огурец). Круглый, красный (помидор)» и т. п.